

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut (Sunzuphy, n.d.) awal kata media pembelajaran yaitu *medius* berasal dari bahasa latin, artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata dari arab, media pengantar pesan kepada penerima dari pengirim. (Luh & Ekayani, 2021) mengemukakan media pembelajaran umumnya merupakan berupa alat yang bisa membantu jalannya proses pembelajaran. Pengertian lainnya adalah apapun yang bisa digunakan guna merangsang perhatian, pikiran, perasaan serta keterampilan ataupun kemampuan dari peserta didik hingga terdorongnya belajar. Menurut (Tri et al., 2018) media pembelajaran merupakan suatu informasi dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) yang memunculkan rasa ingin tahu dan mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran. Media Pembelajaran menurut (Dwijayani, 2019) merupakan suatu alat yang bisa membantu jalannya KBM agar arti pesan yang tersampaikan jelas dan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

Pendapat para tokoh di atas mempunyai makna yang sama tentang media pembelajaran yaitu sebuah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik ataupun apapun yang ada di lingkungan sekitar dapat dijaikan sebagai pesan atau perantara sampainya materi ajar kepada peserta didik dari guru yang bisa menstimulus motivasi, perhatian, dan minat sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis-jenis media menurut (Ii, n.d.) dari jenisnya dibagi menjadi :

1. Media auditif merupakan media yang mengandalkan suara, seperti radio.
Ada alat bantu gambar yang menampilkan simbol gerakan seperti film strip.
2. Media visual yang menunjukkan gambar-gambar yang bergerak maupun tidak seperti peta, globe, bagan dan sebagainya.
3. Media audiovisual merupakan kesatuan media auditif dan visual yang menghasilkan suara dan gambar. Media ini lebih lengkap dan lebih baik sebab terdiri dari dua media.

Media audiovisual termasuk media audiuvissual diam, berarti media yang memancarkan bunyi dan gambar diam seperti film suara dan *audio slide*.

Media yang mampu memunculkan gambar bergerak serta elemen suara seperti *videotape* dan *audio film* disebut audio gerak. Media audiovisual dibedakan jadi unsur audiovisual murni dan visual dari satu sumber contohnya film pada pita audio, sedangkan audiovisual tidak murni merupakan audio dan visual berasal sumber yang berbeda, contohnya *sountrack* film memiliki unsur visual berasal dari slide proyektor dan suara yang masuk melalui *tape recorder*.

Menurut (Jenis & Dalam, 2017) Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media visual

Sumber maupun alat pembelajaran memuat informasi yang disajikan secara kreatif, menarik dan dapat digunakan. Sehingga media ini tidak bisa dipergunakan oleh sembarangan masyarakat, yang bisa disebut

tunanetra. Sebab media ini bisa digunakan oleh panca indra saja. Jenis alat bantu visual adalah: 1) gambar, 2) peta/*globe*, 3) diagram, 4) peta konsep, 5) poster, 6) grafik.

2. Media audio

Media belajar berisi informasi yang menarik, kreatif, dan ditangkap hanya pendengaran saja. Media ini hanya dalam bentuk audio. Jenis media audio, yaitu: 1) radio, 2) perekam suara.

3. Media audiovisual

Salah satu media atau sumber belajar memuat informasi yang kreatif dan menarik menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Media yang berupa gambar dan suara. Jenis-jenis media audiovisual sebagai berikut:

- 1) Audiovisual murni, merupakan bagian audio serta visual sumbernya sama yaitu seperti tv, video tape, film audio.
- 2) Audiovisual tidak murni, merupakan bagian suara serta gambar berbeda sumber yaitu seperti film bingkai suara (*sound slide*).

Secara umum jenis-jenis media pembelajaran memiliki ciri 3 unsur pokok, di antaranya visual, suara, dan gerak. (Luh & Ekayani, 2021) mengemukakan tujuh jenis media, yaitu: 1) audiovisual animasi, seperti: televisi, film audio, film, maupun *videotape*. 2) audiovisual senyap, contoh: halaman audio. 3) audio setengah bergerak, seperti: bunyi tulisan jarak jauh. 4) visual gerak, seperti: film bisu. 5) visualisasi senyap, contoh: mikrofon, foto, *slide* senyap, halaman cetak. 6) media audio, seperti: telepon, dan radio. 7) media cetak, seperti: majalah buku, modul.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Ii, n.d.) media pembelajaran bermanfaat untuk menyampaikan materi dan bahan pembelajaran, yang lebih praktis dan menarik, serta lebih interaktif berinovatif dalam waktu kegiatan belajar mengajar, meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar yang nantinya hasil belajar peserta didik jauh lebih baik dari pada sebelumnya yang tidak menggunakan media.

Menurut (Dwijayani, 2019) media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) guna guru, yaitu bimbingan kepada guru guna mencapai pembelajaran yang efektif sehingga menyelesaikan materi ajar secara runtut dan penyajian materi sederhana dan menarik. 2) guna peserta didik, yaitu : memudahkan peserta didik dalam proses belajar menganalisis suatu materi ajar yang disampaikan oleh guru sehingga mudah dipahami dan dicerna, hal ini meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik lebih baik lagi.

d. Fungsi media

Menurut (Dwijayani, 2019), penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk menarik objek maupun peristiwa tertentu yang diabadikan melalui foto, memanipulasi keadaan atau objek. Guru dapat menyajikan media pembelajaran bersifat abstrak menjadi konkret jadi mudah memahami, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan pengembangan media tersebut.

Menurut (Ii, n.d.) media pembelajaran berfungsi untuk memberi kemudahan kepada peserta didik maupun memudahkan guru dalam mengajar, menampilkan pembelajaran dari abstrak menjadi konkret, perhatian peserta didik lebih tertarik hingga tidak membosankan, aktif semua panca indera

peserta didik yang dapat memberikan kelebihan dari kelemahan kekuatan indra yang lain, daya tarik minat dan perhatian peserta didik lebih besar dalam belajar, dapat meningkatkan pembelajaran teori dengan kenyataannya.

B. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Menurut (Francisco, 2013) IPS adalah sintesis sastra yang mana merupakan bentuk sederhana dari beberapa konsep dalam ilmu-ilmu sosialogi, sejarah, antropologi serta sains, pembelajaran ekonomi. Ilmu sosial merupakan penggabungan dari beberapa ilmu sosial dan beberapa ilmu lainnya yang bisa terimplikasi oleh peserta didik di kehidupan nyata.

Menurut (Dewi, 2016) Ilmu pengetahuan sosial adalah kumpulan ilmu-ilmu sosial di antaranya : sejarah, ekonomi, sosiologi, politik, budaya dan hukum, yang mana ilmu ini telah dirumuskan dari dasar realita serta fenomena yang terwujud dari beberapa ilmu sosial.

Menurut (Purnomo, 2016) IPS lebih banyak kepada aspek “kependidikan” lain dari “pemindahan konsep”, sebab diharapkan peserta didik dalam pembelajaran memperoleh keahaman mengembangkan suatu konsep berupa nilai, sikap, keterampilan maupun moralnya yang telah dimiliki. Dengan ini, pembelajaran IPS lebih ke aspek pendidikannya.

C. Pahlawan

Menurut (Nursalam, 2016) pahlawan merupakan WNI yang diberi gelar oleh beberapa orang atas apa yang telah diperjuangkannya melawan penjajahan di wilayah Indonesia, yang mengorbankan dirinya untuk membela negaranya semasa hidupnya sampai mencapai kejayaan.

Menurut (Astuti, 2015) yang berasal dari KBBI yang artinya pahlawan adalah seseorang yang menonjol dari segi keberanian serta pengorbanannya dalam memperjuangkan kebenaran. Seorang yang gagah dan berani sehingga pahlawan disebut juga orang yang mengabdikan diri kepada negara tanpa mengharap imbalan.

Menurut (Falabiba, 2014) pahlawan adalah seseorang yang berjasa demi rakyat. Tindakannya mempengaruhi perilaku orang di sekitarnya, sebab dianggap sebagai orang yang mulia serta bermanfaat untuk kepentingan masyarakat bersama.

D. Pembelajaran Keterampilan Kolaborasi

Menurut (Jeklin, 2016) keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan berinteraksi bersama orang lain seperti kegiatan bekerja sama tujuannya untuk menghargai perbedaan pendapat, berdiskusi, menyumbang saran, mendengarkan pendapat dan mendukung orang lain.

Menurut (Sulistiyawati, 2020) keterampilan kolaborasi merupakan berinteraksi dengan orang lain sehingga terbentuknya kerja sama dengan tujuan menghargai perbedaan pendapat, ikut berpartisipasi dalam diskusi, tukar saran, serta mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain.

Menurut (Gash, 2016) kolaborasi diharuskan ada pengarahan dan menyusun kerja sama yang jelas, saling percaya dari peserta didik yang berada dalam kelompok kolaborasi tersebut hingga terbentuknya komitmen.

E. Karakteristik Siswa Kelas IV

Keterlibatan peserta didik dan guru diharapkan melakukan pembelajaran yang interaktif. Seiring berjalannya waktu, proses pembelajaran maupun kurikulum menjadi berkembang. Jadi seorang guru tidak hanya ada satu sumber belajar. Menjadikan KBM terdahulu bertolak sebagai sumber belajar dari guru dan juga pada zaman dulu guru hanya menggunakan metode ceramah, dan perkembangan pada masa kini yang sangat modern sehingga karakter anak juga ikut berkembang dengan keunikannya secara individu, sehingga anak bisa membangun pengetahuannya sendiri. Dengan berkembangnya karakter anak yang secara unik, tentunya tidak untuk mengurangi seorang pendidik atau guru, tetapi untuk mengasah kemampuan guru agar memberikan perilaku sama dan menyesuaikan karakteristik serta keunikan peserta didiknya.

Menurut (Astuti, 2015) peserta didik SD, mempunyai perbedaan karakter dengan karakter anak yang lebih muda. Kebanyakan usia mereka lebih senang bermain, bergerak, bersenang-senang dengan pekerjaan yang fakta atau langsung dan belajar kelompok dengan temannya. Jadi, pengembangan pembelajaran berunsur permainan harus dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan daya tarik gerak dan aktif peserta didik dalam belajar dan belajar kelompok, serta melibatkan langsung peserta didik pada pembelajaran.

Kutipan Desminta (2014:35) dalam jurnal (Astuti, 2015) menurut Havighurst, berikut tugas perkembangan anak sekolah dasar : 1) perlunya penguasaan keterampilan fisik dalam berbagai aktivitas, 2) belajar berkeja

sama dalam kelompok, 3) membina hidup sehat, 4) supaya bisa bersosialisasi dalam masyarakat perlunya belajar calistung (baca, tulis, hitung), 5) mempelajari tentang peranan sosial, 6) nilai-nilai moral dan sifat maupun karakteristik harus dikembangkan, 8) ketercapaian kepribadian yang mandiri, 7) mendapatkan konsep-konsep yang dibutuhkan guna meningkatkan berpikiran yang efektif.

Kesimpulan dari pemaparan di atas adalah kemampuan belajar bekerja sama dalam kelompok merupakan tugas karakteristik peserta didik SD agar mendapatkan konsep-konsep yang berpikir efektif, bertujuan tercapainya nilai moral kemandirian peserta didik.

Menurut (Lutfiana, 2015) peserta didik kelas tinggi memiliki sifat khas di antaranya lebih minat berkehidupan sehari-hari yang praktis dan konkret, jadi memunculkan perbandingan dari suatu pekerjaan yang praktis, realita, rasa ingin tahu serta minat belajar, dalam usia ini ada minat terhadap maepI khusus, yang dikatakan oleh ahli tafsir mulai menonjolnya faktok-faktor tertentu, kira-kira sampai usia 11 tahun guru serta orang dewasa di atasnya lebih dibutuhkan oleh peserta didik, pserta didik lebih gemar belajar dan membentuk kelompok belajar agar mereka dapat bermain bersama.

Pemaparan di atas, disimpulkan bahwa peserta didik memiliki ciri-ciri dan sifat-sifat yang nyata dan konkret untuk menghasilkan suatu kehidupan dan perbuatan peserta didik di sepanjang masa, karena kepribadian dan perbuatan manusia itu tidak dapat dipisahkan dari alam dan alam dan bentuk yang berbeda. Tak heran jika bentuk dan karakteristik pupil mata pun berbeda-beda.

F. Media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan)

a. Pengertian TTS (Teka Teki Silang)

TTS merupakan singkatan dari Teka Teki Silang yang dikenal masyarakat. Dalam jurnal (Agustiyan, 2016) menurut Wawan (2012) dalam TTS merupakan suatu media pembelajaran atau permainan di luar pendidikan sekolah yang bisa mengasah daya ingat otak menjadikan terapi kepikunan. Pengertian tersebut menjelaskan jika teka teki silang suatu pemecahan guna menentukan suatu kata dari nomor yang berisi pertanyaan maupun pernyataan dan ditulis di dalam kotak-kotak yang sudah disediakan sehingga terbentuknya pola horizontal dan vertikal. Jadi dapat diartikan TTS ini sangat bisa mengasah otak dalam membuat sebuah kata.

Menurut (Wulan, 2019) Teka Teki Silang adalah suatu permainan yang sangat mendidik, sebab guna membantu peserta didik untuk belajar dan bekerja sama. Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Edukasi permainan ini tidak hanya berupa teks saja tetapi terdapat gambar-gambar menarik supaya peserta didik tidak bosan dan termotivasi belajarnya. Tidak hanya memotivasi siswa dalam belajar permainan edukasi ini dapat menanamkan kedisiplinan, kejujuran dan rasa ingin tahu pada peserta didik.

b. Pengertian Roda Pahlawan

ROPAH (Roda Pahlawan) merupakan suatu alat atau media yang berbentuk bundar dengan bergambarkan gambar pahlawan-pahlawan Indonesia yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar digunakan sebagai media pembelajaran sehingga ditemukan sebuah kuis di dalamnya.

c. Pengertian Media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan)

Media ini merupakan media pembelajaran yang dirancang khusus oleh peneliti berupa papan teka teki silang yang berisi kata dari nomor yang telah ditentukan berisikan pernyataan maupun pertanyaan dan ditulis ke dalam kotak-kotak sehingga berbentuk horizontal atau vertikal. Penempatan dalam kotak akan berisi jawaban yang siswa jawab melalui kuis/pertanyaan dari Ropah yang dibagikan sehingga siswa mendapat kuis/pertanyaan tentang pahlawan. Media ini akan semakin menarik perhatian, minat, dan semangat belajar peserta didik.

Media ini berupa papan yang berisi dua media yang disatukan dalam satu papan yaitu TTS dan Roda Pahlawan yang nantinya peserta didik dapat menyimpulkan materi tentang pahlawan yang dapat memecahkan masalah bersama teman-temannya atau kelompok.

Papan TTS ROPAH ini merupakan media pembelajaran visual dua dimensi yang didesain unik supaya peserta didik tidak bosan dengan materi ajar yang diajarkan. Peserta didik juga bisa aktif dalam KBM dan materi pembelajaran sangat mudah dimengerti oleh peserta didik. Pada permainan media ini dibutuhkan kecepatan, ketepatan, kerja sama dan logika peserta didik untuk menjawab atau menyelesaikan masalah/kuis/soal dengan tepat. Media papan TTS ROPAH ini dirancang bertujuan tercapainya pembelajaran dengan baik. Media ini digunakan pada mapel Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV materi pahlawan, KD nya melakukan identifikasi pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

Papan TTS ROPAH adalah suatu teknik agar menarik daya tarik peserta didik untuk belajar karena media ini dapat memotivasi siswa untuk lebih menyukai pelajaran IPS.

d. Tujuan dan manfaat penggunaan papan TTS ROPAH

Pengembangan Media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) bertujuan guna meningkatkan minat, daya tarik, motivasi, serta kepraktisan dalam pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik jauh lebih baik. Observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan guna (1) meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Sebab kenyataannya di lapangan kurangnya daya tarik peserta didik untuk mengikuti KBM khususnya pada mapel IPS, (2) lebih jelasnya materi yang disampaikan, supaya peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru khususnya mapel IPS tentang Pahlawanku, (3) membuat kegiatan belajar peserta didik tidak bosan karena lebih aktif dan menarik serta menyenangkan.

Manfaat dari media Papan TTS ROPAH yaitu: (1) dapat memperjelas materi yang diajarkan, (2) hasil belajar peserta didik meningkat, (3) dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik yang berhubungan dengan kemampuan mengetahui dan mengingat, (4) dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara cepat (5) meningkatkan keterampilan kolaborasi/kerjasama peserta didik karena media ini digunakan berkelompok, (6) kreatif serta inovatif, konteks yang dihasilkan melalui

kemampuan ide yang dikembangkan, (7) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena media ini berisi gambar pahlawan dan kuis yang dijawab akan menjadikan materi bagi peserta didik pastinya disukai.

e. Kelebihan menggunakan Media Papan TTS ROPAH

Media Papan TTS ROPAH merupakan suatu pengembangan yang dibuat oleh peneliti pada mapel IPS kelas IV SD dengan KD melakukan identifikasi pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Dengan penggunaan media ini, peserta didik tidak mendengarkan ceramah dan penjelasan dari guru semata, sebab peserta didik berusaha belajar sendiri dan bekerja sama dengan temannya tentang pahlawan. Jadi, dengan media Papan TTS ROPAH peserta didik lebih mudah mempelajari pahlawan kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Selanjutnya peserta didik juga bisa berdiskusi dengan baik melalui kerjasama dengan teman sebayanya.

Terdapat beberapa kelebihan yang lain selain kelebihan di atas antara lain :

- (1) Kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan oleh peserta didik, dikarenakan dengan penggunaan media pembelajaran, peserta didik tidak mendengarkan penjelasan dari guru saja namun peserta didik dapat melakukan berbagai aktivitas di dalam kegiatan pembelajaran tersebut, serta meningkatkan daya ingat.

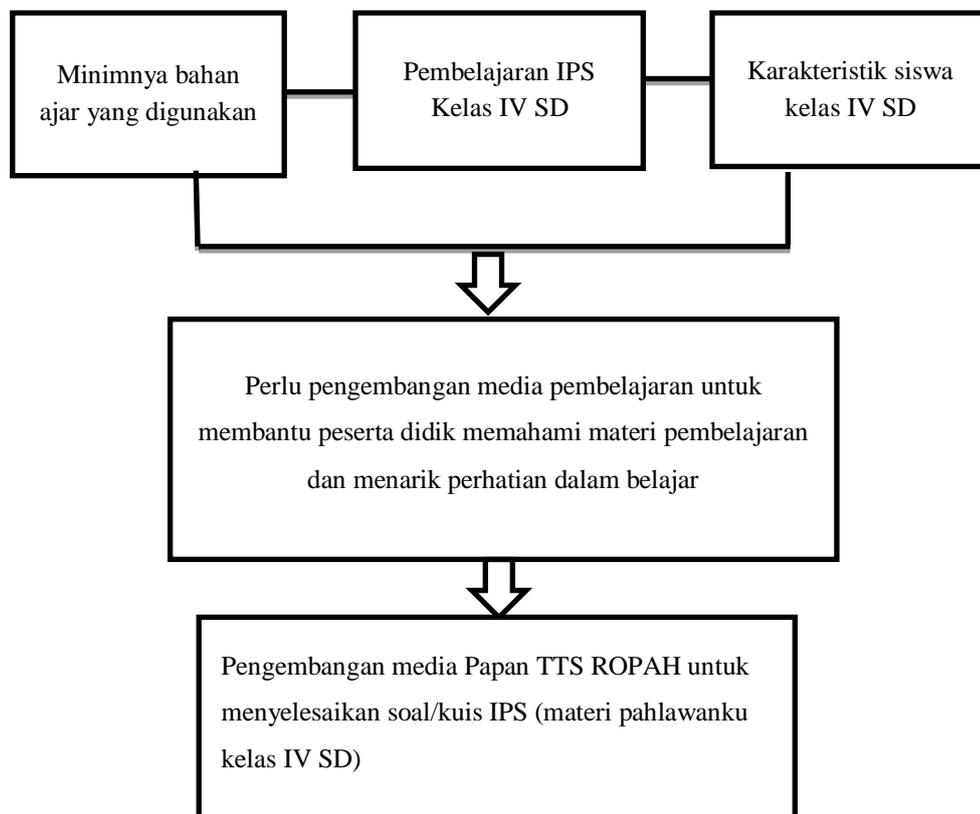
- (2) Adanya media Papan TTS ROPAH, KBM jauh lebih menarik dari pada sebelumnya sehingga meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.
- (3) Meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah. Dengan menggunakan roda pahlawan, peserta didik akan memecahkan masalah yaitu dengan berdiskusi dengan kelompok kolaborasinya sehingga jawaban dapat terpecahkan dan dapat ditulis pada papan TTS tersebut.
- (4) Media ini dapat dimainkan secara kelompok ataupun individu.
- (5) Peserta didik akan lebih memahami materi ajar
- (6) Memberikan kemudahan bagi guru untuk menjelaskan materi ajar kepada peserta didik.
- (7) Keterampilan sosial peserta didik meningkat, dengan dibentuknya kelompok..
- (8) Melatih kerjasama dan antusias berpikir kritis dalam tim.
- (9) Peserta didik tidak akan cepat bosan pada kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan.

G. Kerangka Berpikir

Paparan diatas dapat disusun sebuah kerangka berpikir tentang pengembangan media pembelajaran Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk peserta didik kelas IV SD. Hal ini dikarenakan peserta didik harus belajar secara terpadu, melalui pembelajaran yang berlangsung. Sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran

yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efisien, efektif, dan inovatif.

Peneliti mengembangkan media berupa media papan TTS ROPAH supaya peserta didik dapat fokus serta perhatian pada proses pembelajaran berlangsung, melalui media papan TTS ROPAH ini akan mempermudah peserta didik untuk memahami beberapa pahlawan di Indonesia. Peneliti berharap siswa aktif dalam pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan stand papan tulis ROPAH TTS.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Dewi, Heni Candra. 2020